

2022 年 7 月 20 日

メタバースと法律 I - メタバースとは何か

当事務所では、現在、メタバースに関する各種のお問い合わせを頂いております。
その中には重複するご質問もあり、本連載ではメタバースで問題となる主要な法的問題をできるだけ分かりやすく、連載していく予定です。

メタバース Blog 連載の予定

- (1) メタバースと法律 I - メタバースとは何か
- (2) メタバースと法律 II - ユーザーの演奏や歌唱、ユーザー作成コンテンツ(ワールドやアバター)と法律
- (3) メタバースと法律 III - メタバース上の取引に関する法律 - 所有権、支払い、NFT 規制、労働など
- (4) メタバースと法律 IV - メタバース上の嫌がらせ、不法行為、名誉棄損

その他の当事務所のメタバース関係の Blog 等

- (1) 都市再現型メタバースにおける知的財産権の整理(2022.05.13)

<https://innovationlaw.jp/metaverse-ip/>

- (2) クリプト業界のためのメタバース入門(2022.05.30)

<https://www.slideshare.net/SoSaito1>

また、NFT に関する記事も多数アップしていますので、メタバース上で NFT を利用する場合、当事務所のその他の記事をご参照下さい。

1 メタバースとは何か

メタバースの定義は論者により異なりますが、多くのイメージとしては VR(Virtual Reality)などの機材を使い、3D の仮想現実空間で遊び、交流をする等のイメージになるものと思われます。最終的には、レディ・プレイヤー1、竜とそばかすの姫、Sword Art Online などの世界感を目指すイメージです。しかし、メタバースはこのような用途に限られるのではなく、他にも産業用のメタバース、物理拡張メタバースなど様々なものが存在します。

更に VR などを利用することは必須ではなく、Fortnite、Robotex、どうぶつの森などの 3D ないし 2D のゲームもメタバースと考える論者も存在し、どのような文脈でメタバースという用語が使われるのかは留意が必要です。

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM



(公式サイト <https://www.warnerbros.co.jp/readyplayerone/> より)



(公式サイト <https://ryu-to-sobakasu-no-hime.jp/> より)



(公式ツイッターサイト https://twitter.com/sao_anime より)

例えば、一般社団法人 Metaverse Japan では、メタバースについて下記のように考えていると思われ、参考になります。

メタバースとは何か

- ① メタバースという言葉自体は非常に広範に使われており、それぞれの業界がそれぞれの理解でメタバースを名乗っているのが現状
- ② 今後テクノロジーや時代の変化の中でメタバースという概念が収斂していくものと想定
- ③ メタバースとは「仮想現実空間を利用し、ユーザー同士のコミュニケーションや現実さながらのライフスタイルを可能にする世界であると同時に、物理世界を拡張する世界」という大きな枠組み
- ④ 10年後には多くのアプリがVRやARにネイティブ対応可していくことを想定しているので、現時点でXRに対応しているか否かは最重要事項ではない

出典： Mogura VR 編集部「日本のメタバース関連団体は「メタバース」をどう捉えているのか？各団体に問う」から一般社団法人 Metaverse Japan の回答(以下「Metaverse

Japan 回答」という。)を参考に記載 <https://www.moguravr.com/metaverse-related-organizations-questionnaire>

2 メタバースの具体例

上述した Metaverse Japan 回答によると、一般社団法人 Metaverse Japan ではメタバースを下記の 6 つに分類していると考えられ、参考になります。

	分類	どういうもの？	具体的例
1	産業用メタバース	製造業や各種シュミレーション、XR ミーティングを活かした共創ツールといった、産業用途のメタバース	NVIDIA 社の提唱する omniverse や Microsoft 社の提唱する Microsoft Mesh のように
2	物理拡張メタバース	人間とロボットの共通認識を持つデジタル空間としてのメタバースや、AR を活用したメタバース。リアル拡張までを概念として含む	
3	バーチャル SNS	ユーザー同士の交流や関係性を拡張的に構築する場としてのメタバース アバターやワールド等を一般ユーザーが製作できるよう SDK が公開されているものが多く、バーチャルネイティブなカルチャーを発信するユーザーコミュニティも発展	Cluster
4	Web3 メタバース	Web3 要素と紐づいたメタバース NFT や仮想通貨が発行されることが多い	Sandbox、Othersid、Decentraland、Oncyber、RTFKT、HighStreet
5	IP 主導メタバース (エンターテイメントメタバース)	ディズニーなど強力な IP が主導する IP 完結メタバース 東京ガールズコレクションなどイベント単位のメタバース	ディズニーメタバース、ガンダムメタバース、東京ゲームショウ、東京ガールズコレクションメタバース
6	ソーシャルプラットフォーム型のゲーム	事実上の次世代ソーシャルプラットフォームとして稼働しているゲーム 注：これらのゲームをメタバースに含めるかは様々な議論があるが、これら	Roblox、Fortnite、どうぶつの森

		の動向を全く見ないでメタバースを語ることは、大きな時代の変化を見過ごすリスクが高いため、Metaverse JapanではWGのメイン要素ではないが取り扱う、としている。	
--	--	---	--

出典 上記 Metaverse Japan 回答を参考に弊社事務所で加筆・修正

1 産業用メタバース



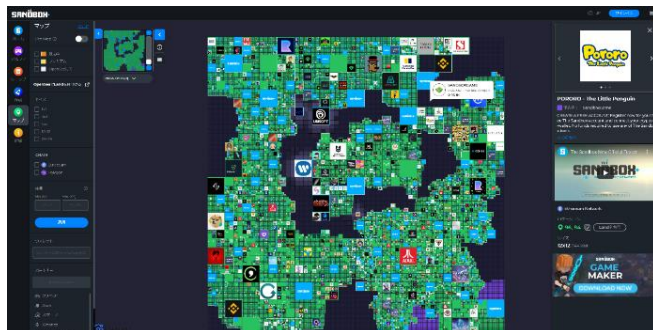
(Microsoft 公式サイト <https://docs.microsoft.com/ja-jp/mesh/overview> より)

3 バーチャル SNS



(Cluster 公式サイト <https://cluster.mu/> より)

4 Web3 メタバース



(The Sandbox 公式サイト <http://sandbox.game/jp/> より)

5 IP 主導メタバース



(バーチャル TGC 公式サイト <https://virtualtgc.girlswalker.com/> より)

6 ソーシャルプラットフォーム型のゲーム



(Epic Game 公式サイト <https://www.epicgames.com/fortnite/ja/home> より)

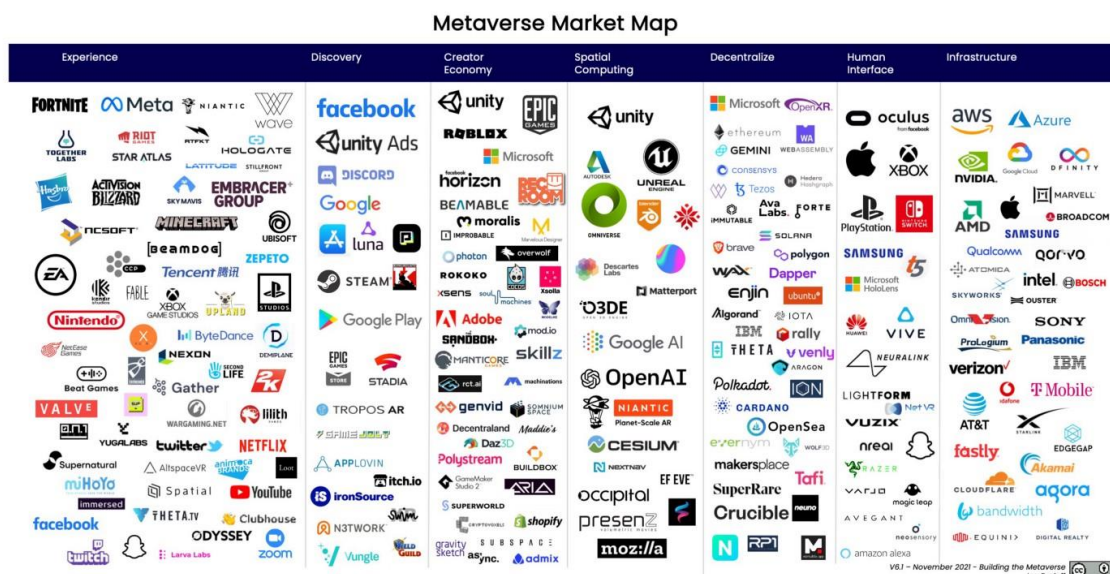


(あつまれどうぶつの森公式サイト <https://www.nintendo.co.jp/switch/acbaa/index.html> より)

3 メタバースとプレイヤー

メタバースには幅広いプレイヤーが参加しています。例えば、以下のようなメンバーが参加しています。

(参考) メタバースマーケットマップ



(Jon Radoff サイト <https://medium.com/building-the-metaverse/market-map-of-the-metaverse-8ae0cde89696> より)

(参考) メタバースカオスマップ



(Diarkis サイト <https://multiplayer.diarkis.io/metaverse-caosmap> より)

4 メタバースと NFT との関係

メタバースでは、NFT(Non Fungible Token)と呼ばれるトークンが使用されることがあります。NFT を利用することにより、メタバース内での財産的価値を把握したり、移転をしたり等ができることから、メタバースと NFT は親和的と考えられます。

しかし、NFT の利用は必須ではなく、財産的価値の購入や移転の概念がないメタバースも多数存在しています。産業用メタバース等、財産的価値の購入や移転は必要ないことが多いでしょう。また財産的価値の購入や移転があっても、Web2 型のメタバース、例えば企業 1 社が運営し、運営する 1 つのメタバース世界で完結する仕組みであれば、わざわざブロックチェーン技術を使ったり NFT を使ったりする必要はありません。

上述した Metaverse Japan 回答では「Web3 の要素と絡んだメタバースにおいて NFT は重要ですが、Web3 要素のない Web2 型の企業が運営するメタバースのほとんどでは、今後も NFT は関連づけられません。数年の間は Web3 型のメタバースと Web2 型のメタバースは各々別々の進化をたどる期間が続くと予想しております。」としています。

このようにメタバースと NFT は一致するものではありませんが、NFT が重要な要素であること自体は間違いのないと思われるため、本連載では別途、メタバース上の NFT の利用の法律関係について記載する予定です。

各種のメタバースと NFT の使用の有無

	分類	事例	財産の購入の例
1	アイテムの購入、移転などがないメタバース	多くの産業用メタバース、物理拡張メタバース	なし
2	アイテムの購入、移転などがあるが、1 社で完結するメタバース(Web2 型メタバース)	多くのゲーム、多くの IP 主導型メタバース、多くのソーシャル型メタバース	例えば Fortnite では V-bucks というゲーム内通貨を購入し、スキン(コスチューム)を購入できる。クラスターではアバターをクレジットカード、アプリ課金で購入できる。
3	他の世界との間でアイテムの移転等を考えるメタバース(Web3 型メタバース)	Sandbox、Decentraland など	NFT 化されたランド、武器などを、ETH や DOT などの暗号資産で購入できる

留保事項

本稿の内容は、法令上、合理的に考えられる議論を記載したものにすぎず、関係当局の確認

を経たものではありません。本稿は、メタバースにおける法的論点について議論のために纏めたものにすぎません。具体的な案件における法的助言が必要な場合には、各人の弁護士等にご相談下さい。

以 上